

I. AUFSätze

POKER - GLÜCKSSPIEL MIT GESCHICKLICHKEITSANTEIL UND SUCHTPOTENTIAL

PROF. DR. GERHARD MEYER UND DIPL.-PSYCH. TOBIAS HAYER, BREMEN

1. Der Poker-Boom in Deutschland

Der Expansionstrend im Glücksspielbereich in Deutschland ist ungebrochen. Zwar haben einige Marktsegmente bedingt durch die Anforderungen des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) zum Spielerschutz zumindest kurzfristig mit rückläufigen Einnahmen zu rechnen. Demgegenüber lassen sich vor allem in Marktsegmenten, in denen überwiegend Privatunternehmen tätig sind, zum Teil beträchtliche Umsatzsteigerungen beobachten (z.B. beim gewerblichen Automatenenspiel oder im Bereich des Sportwettens).¹

Kasten 1: Poker – Ein Überblick

- Pokervarianten: Das beliebteste Pokerspiel stellt „Texas Hold'em“ dar. Bei den Hold'em-Spielvarianten setzt sich das Blatt aus eigenen (verdeckten) Karten und offenen Gemeinschaftskarten zusammen. Auch beim „Stud Poker“ erhält jeder Spieler zunächst eine festgelegte Anzahl verdeckter Karten sowie eine offene Karte. Nachfolgend werden weitere offene Karten und abschließend wiederum eine verdeckte Karte ausgeteilt. Im Gegensatz dazu bekommen die Spielteilnehmer beim „Draw Poker“ ausschließlich eigene, für andere Personen nicht sichtbare Karten. Hier besteht im weiteren Spielverlauf die Möglichkeit, eine gewisse Anzahl an Karten gegen unbekannte Karten auszutauschen. Demzufolge variiert das Ausmaß der für alle Spielteilnehmer transparenten Informationen in Abhängigkeit der jeweiligen Spielform.

- Spielmodalitäten: Im Wesentlichen voneinander abzugrenzen sind Turnierspiele von so genannten Cash-Games. Bei den Cash-Games entspricht die Menge der eingesetzten Chips immer einem bestimmten Gegenwert an Echtgeld. Somit hat jeder Gewinn bzw. Verlust unmittelbar Auswirkungen auf die individuellen Besitzverhältnisse. Das Turnierspiel zeichnet sich hingegen dadurch aus, dass alle Spielteilnehmer vor Spielbeginn gegen Entrichtung eines Startgeldes Spielchips erhalten, mit denen „gezockt“ wird. Der Verlust aller Chips bedeutet üblicherweise das Ausscheiden aus dem Turnier. Es gewinnt derjenige Spielteilnehmer, der zum

Eine regelrechte Hochkonjunktur verzeichnet das Pokerspiel, das sowohl in den staatlich konzessionierten Spielbanken als auch von Privatunternehmen angeboten wird. Wie in Kasten 1 dargestellt, umfasst die Fülle an Spielmöglichkeiten nicht nur verschiedene Pokervarianten und Spielmodalitäten, sondern darüber hinaus unterschiedliche Vertriebswege. Während die einzelnen Pokervarianten hinsichtlich des Einflusses der Faktoren „Zufall“ bzw. „Geschicklichkeit“ auf den Spielausgang differenziert zu bewerten sind, bringen die jeweiligen Spielmodalitäten sowie Spielangebote und Vertriebswege in erster Linie Implikationen für die Bewertung des Suchtpotentials mit sich.

Schluss alle Chips für sich verbuchen kann. Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal bezieht sich auf die Setzstruktur, mit der festgelegt wird, welche Summe ein Spieler prinzipiell einsetzen bzw. um wie viel er erhöhen darf. Grundsätzlich stehen „No-Limit“-Versionen mit unlimitierten Setzmöglichkeiten „Limit“-Versionen gegenüber, bei denen die maximale Einsatzhöhe begrenzt ist.

- Spielangebote/Vertriebswege: Im Zuge des mittlerweile seit mehreren Jahren anhaltenden Poker-Booms hat sich ein breites Spektrum an Spielgelegenheiten etabliert. Abgesehen von dem staatlich konzessionierten Angebot in den terrestrischen Spielbanken reicht die Verbreitung des Pokerspiels im Offline-Bereich von selbstorganisierten Pokerrunden über (nicht-)gewerbliche Veranstaltungen in öffentlichen Pokerräumen (z.B. in Gaststätten, Jugendfreizeitheimen oder an Universitäten), bei denen in der Regel um Sachpreise oder um Qualifikationsplätze bei hochdotierten Pokerevents gespielt wird, bis zum organisierten Spiel um beträchtliche Geldbeträge in Hinterzimmern mit teilweise hoher Affinität zum kriminellen Milieu. Außerdem von großer Bedeutung ist das Pokerspiel im Internet. Inzwischen ermöglichen zahlreiche Webseiten zum einen das Pokerspiel im Demospiel- bzw. Trainingsmodus sowie zum anderen das „Zocken“ um Echtgeld mit vielfältigen Einsatz- und Gewinnstrukturen (z.B. „PartyPoker“ oder „PokerStars“).

1 Meyer, G., Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hg.): Jahrbuch Sucht 2008, 2009 (in Vorbereitung), Geesthacht: Neuland.

Aufgrund der Heterogenität des Spielangebotes lässt sich das Gesamtvolumen des deutschen Pokermarktes nur in Ansätzen bestimmen. Nach Schätzungen der German Poker Players Association (GPPA) spielen etwa zwei Millionen Bundesbürger Poker, der Deutsche Poker Bund (DPB) geht von ungefähr einer Million Pokerspieler aus.² Die Repräsentativbefragung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) mit einer Netto-Stichprobe von 10.001 Personen im Alter von 16 bis 65 Jahren (Datenerhebung durch forsa in 2007; Grundgesamtheit: deutschsprachige Wohnbevölkerung in Haushalten mit Festnetzanschluss) beziffert die 12-Monats-Prävalenz beim Pokern auf 4% (überwiegend junge erwachsene Männer).³ Eine weitere Repräsentativerhebung, die in 2006 durchgeführt wurde, weist dagegen für Deutschland lediglich knapp über 200.000 Spieler aus, die sich in den vergangenen 12 Monaten an Kartenspielen im Internet beteiligt haben.⁴ Nach einer aktuellen Umfrage von forsa im Auftrag des Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) mit mehr als 1.000 repräsentativ ausgewählten Bundesbürgern (Datenerhebung im Juni 2008) gelten rund 2,2 Millionen Deutsche als „Online-Zocker“ und davon immerhin 430.000 Personen als Internet-Pokerspieler.⁵ Weltweit lagen die Umsätze bezogen auf das Online-Pokerspiel nach Angaben der Agentur „Global Betting and Gaming Consultants“ (GBGC) in 2006 bereits bei über drei Milliarden US-Dollar, weitere Zuwächse werden erwartet.⁶

Faktoren wie die Vermarktung von Pokerrunden als spannendes und anregendes Freizeitvergnügen mit der zusätzlichen Option auf nicht unbedeutende Geldgewinne, die Darstellung dieser Spielform als Trendsport bzw. sportlicher Wettkampf, die Übertragung von Cash-Games und Turnieren durch deutsche Fernsehsender sowie massive Werbekampagnen bedingen die Beliebtheit des Pokerspiels in breiten Bevölkerungsschichten. Ebenfalls Sogwirkung hat die Glorifizierung von Profipokerspielern, die als Vorbilder oder Idole gelten und inzwischen einen ähnlichen Kultstatus genießen wie Popstars. Personen wie Chris Moneymaker, der sich in 2003 als Amateur im Internet für die World Series of Poker qualifizierte (Einsatz: 39 \$) und schließlich das Hauptturnier gewann (Gewinn: 2,5 Millionen \$), verkörpern für bestimmte Zielgruppen Modelle mit ausgeprägtem Identifikationspotential.

2. Poker: Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel? – Juristische Perspektiven

Ähnlich wie bei Sportwetten zu festen Gewinnquoten⁷ steht

die übergeordnete Fragestellung im Raum, ob Pokerspiele grundsätzlich als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele einzustufen sind.⁸ Da Poker-Veranstaltungen ein lukratives Geschäftsfeld bedeuten, wird diese Spielform in jüngerer Zeit immer häufiger gezielt von unterschiedlichen Interessensgruppen als Geschicklichkeits- oder Strategiespiel klassifiziert. Dies geschieht vor dem Hintergrund, dass die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen in Deutschland nach § 284 StGB nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle geschehen darf, wohingegen die öffentliche Veranstaltung von Geschicklichkeitsspielen weitaus weniger Reglementierungen unterworfen ist. Das Glücksspielmonopol des Staates soll nach dem am 01. Januar 2008 in Kraft getretenen GlüStV unter anderem die Zielsetzungen verfolgen, der Entstehung von Glücksspiel- und Wertsucht vorzubeugen und die strukturellen Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen. Die Einstufung von Poker als Geschicklichkeitsspiel würde indessen zu einer Öffnung dieses Marktes für private Anbieter führen, verbunden mit einer weiteren Zunahme der Spielanreize und damit im Widerspruch zu den Absichten des GlüStV stehen.

In Deutschland wertet die Verwaltung und Rechtsprechung das Pokerspiel nach wie vor als Glücksspiel.⁹ Unlängst bestätigten mehrere Verwaltungsgerichte die generelle Zufallsbezogenheit der Spielausgänge und damit den Glücksspielcharakter des Pokerspiels.¹⁰ Auf europäischer Ebene lassen sich aber bereits erste differenzierte Bewertungen erkennen. So wird in Italien mit der Anerkennung von Poker als ein Spiel gerechnet, bei dem die Fähigkeiten des Spielers für das Spielergebnis entscheidend sind. Derweil nahm die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) in der Schweiz eine unterschiedliche Bewertung von Cash-Games und Poker-Turnieren vor: Während Cash-Games als Glücksspiele im Sinne des Spielbankengesetzes qualifiziert wurden, kann der Spielausgang bei Turnierspielen unter Umständen überwiegend von der spezifischen Kompetenz der Spielteilnehmer abhängen. Nach konkreter Prüfung der jeweiligen Turniercharakteristika und Bestätigung des Vorliegens eines Geschicklichkeitsspiels sowie der Einhaltung kantonaler Vorschriften steht es Privatpersonen frei, öffentliche Pokerturniere zu veranstalten.¹¹

In Anlehnung an die deutsche Rechtsprechung¹² ist eine Abgrenzung zum reinen Geschicklichkeitsspiel für ein Glücksspiel immer dann anzunehmen, wenn das Spielergebnis, also die Entscheidung über Gewinn und Verlust, allein oder hauptsächlich vom Zufall bestimmt wird, d.h. von dem Wirken unberechenbarer und dem Einfluss der Beteiligten

2 Vgl. Der Spiegel, Heft 23, 2008, 76-81.

3 Lang, P., Orth, B. & Bender-Roth, H., Prävention der Glücksspielsucht: Survey-Ergebnisse und Maßnahmen der BZgA. Vortrag auf dem 1. Deutschen Suchtkongress, Mannheim, 2008.

4 Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S., Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken, Sucht, 2007, 53, 296-308.

5 Siehe <http://www.it-times.de/news/pressemitteilung/datum/2008/06/10/22-millionen-deutsche-wetten-im-netz> (Zugriff am 12.06.2008).

6 Vgl. Der Spiegel, 2008, a.a.O.

7 Vgl. Steegmann, M., Sportwetten zu festen Gewinnquoten als Glücksspiele im Sinne des § 284 StGB – Eine Anmerkung zum Gutachten von Gerhard Dannecker, ZfWG, 2007, 410-417.

8 Vgl. Kretschmer, B., Poker – Ein Glücksspiel?, ZfWG, 2007, 93-101.

9 Z. B. VG München, Beschluss vom 08.05.2007, Az.: M 22 S 07.900; VG Wiesbaden, Urteil vom 10.12.2007, Az.: 5 E 1417/05.

10 Z. B. VG Frankfurt, Beschluss vom 12.02.2008, Az.: 7 G 4212/07, in diesem Heft, ZfWG, 2008, 219; VG Hamburg, Beschluss vom 30.04.2008, Az.: 6 E 4198/07, in diesem Heft, ZfWG, 2008, 220-227; vgl. dazu auch OVG NRW, Beschluss vom 10.06.2008, Az.: 4 B 606/08, in diesem Heft, ZfWG, 2008, 204-206.

11 Für weitere (Rechts-)Auffassungen in verschiedenen europäischen und nicht-europäischen Ländern siehe Kelly, J.M., Dhar, Z. & Verbiest, T., Poker and the law: Is it a game of skill or chance and legally does it matter?, Gaming Law Review, 2007, 11, 190-202.

12 Vgl. VG Wiesbaden, Urteil vom 10.12.2007, Az.: 5 E 1417/05 m.w.N.

in ihrem Durchschnitt entzogener Ursachen abhängt.¹³ Das bedeutet, dass der Spielausgang unter Zubilligung einer Einübungsphase von einem durchschnittlich befähigten Spieler nicht durch den Einsatz seiner Fähigkeiten und Fertigkeiten wesentlich verbessert werden kann. Zu den weiteren Definitionskriterien eines Glücksspiels zählen der in Aussicht gestellte Gewinnbetrag, der einen nicht ganz unerheblichen Vermögenswert repräsentieren muss, sowie die Erbringung eines Einsatzes in der Höhe eines Vermögensopfers. Nach diesen Vorgaben gehören zum Beispiel Roulette, das Automatenpiel und Lotterien zweifelsfrei zu den (reinen) Glücksspielen. Hängt das Spielergebnis dagegen vornehmlich von den besonderen Kompetenzen der Spielteilnehmer – etwa kognitive Fähigkeiten oder motorische Fertigkeiten – ab, handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel. Als Prototypen reiner Geschicklichkeitsspiele können exemplarisch Schach, Dame und Halma genannt werden.

Die meisten in der Praxis vorkommenden Spiele verkörpern Mischformen, da ihnen sowohl eine Zufalls- als auch eine Geschicklichkeitskomponente zu eigen ist. Zum Beispiel bestimmen beim Skat, Black Jack oder Backgammon auf der einen Seite die Kartenverteilung oder die gewürfelten Augenzahlen und auf der anderen Seite vorausgegangene Spielerfahrungen (Lerneffekte), angewandte Spielstrategien sowie die individuelle Aufmerksamkeits- und Konzentrationsfähigkeit den Spielausgang. Poker fällt ebenfalls in diese Kategorie der Mischformen. Abgesehen von der zufallsbasierten Verteilung der Karten hängt der Ausgang von Pokerrunden von strategischen Elementen wie der optimalen Erfassung der Spielweise der Gegner, Täuschmanövern durch „Bluffen“ (Einsatz trotz eines schwachen Blattes) oder „Sandbagging“ (Mitgehen ohne weitere Erhöhung oder kleiner Einsatz bei einem starken Blatt) und der Berücksichtigung der Gewinnwahrscheinlichkeiten verschiedener Kartenkonstellationen ab. Eine weitere Besonderheit des Pokerspiels bezieht sich auf seinen Wettkampfcharakter, da nicht gegen die Bank, wie etwa beim Roulette, sondern gegen andere Spieler „gezockt“ wird.

Um über den zukünftigen Umgang unserer Gesellschaft mit dieser Spielform entscheiden zu können, bedarf es einer eindeutigen Zuordnung des Pokerspiels als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel, insbesondere auch im Rahmen der juristischen Auseinandersetzungen. Weiterführend wäre differenziert zu bestimmen, ob beim Pokern per se der Einfluss des Faktors „Zufall“ bzw. „Geschicklichkeit“ überwiegt oder ob bestimmte Spielvarianten und Spielmodalitäten (s. Kasten 1) differenziert zu bewerten sind.

3. Poker: Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel? – Erste empirische Befunde

Es stellt sich die Frage, welche empirischen oder psychologischen Argumente für die in der Öffentlichkeit zum Teil sehr kontrovers geführte Auseinandersetzung um die Zufallsbezogenheit des Pokerspiels vorliegen. Aufgrund der kurzen Zeitspanne des Poker-Booms verwundert es kaum,

dass bislang nur wenige empirische Untersuchungen zu diesem Themenkomplex durchgeführt wurden. Dedonno und Detterman haben in einem Experiment zunächst 41 Versuchspersonen (Studenten) jeweils acht Pokerrunden mit je 25 Händen (Variante „Turbo Texas Hold'em“) am Computer spielen lassen.¹⁴ Nach den ersten vier Spielrunden erhielt die Experimentalgruppe grundlegende strategische Instruktionen zum Poker, während die Kontrollgruppe lediglich über die Geschichte des Pokerspiels informiert wurde. Ziel war es, die Auswirkungen der Instruktionen zu ermitteln. Die Ergebnisse deuten an, dass beide Gruppen ihr Spielverhalten verbesserten, dieser Trainingseffekt sich jedoch in der Experimentalgruppe signifikant stärker bemerkbar machte. Trotzdem konnte auch die Experimentalgruppe im Mittel keinen Gewinn erzielen. In einem zweiten Studiendesign wurde die Anzahl der gespielten Hände auf 720 erhöht, zusätzliche Strategien vermittelt und die Versuchspersonen (46 Studenten) über die Ausschreibung eines Gewinns motiviert, die Spielweise zu optimieren. Erneut zeigte sich, dass sich das Spielverhalten der Experimentalgruppe als überlegen erwies. Interessanterweise gelang es der Experimentalgruppe wiederum nicht, im Durchschnitt positive finanzielle Resultate zu verbuchen. In der Gesamtbetrachtung werten Dedonno und Detterman diese Befunde dennoch als Beleg für den spielentscheidenden Einfluss bestimmter Fähigkeiten beim Pokern.

Obwohl die Autoren tatsächlich – und wenig überraschend – Hinweise auf einen Geschicklichkeitsanteil beim Pokerspiel gefunden haben, muss offen bleiben, wie groß dieser Anteil konkret ausfällt. Von einem spielentscheidenden bzw. maßgeblichen Einfluss zu sprechen suggeriert, dass Poker als Geschicklichkeitsspiel einzustufen sei. Diese Aussage lässt sich vor dem Hintergrund der Datenlage als Überinterpretation werten, zumal sich die Verbesserung des Spielverhaltens in der Experimentalgruppe bereits kurz nach Spielbeginn einstellte – nach Erreichung eines gewissen Niveaus kam es dagegen zu keiner weiteren Optimierung der Performance mehr. Der schnell einsetzende Trainingseffekt hängt augenscheinlich mit der Selektivität der Stichprobe zusammen, die vornehmlich aus Studenten mit wenig Pokerspielerfahrung bestand. Eine Generalisierung der Effekte auf andere Populationssegmente erscheint folglich unangemessen.

In einer weiteren experimentell angelegten Studie untersuchten Sévigny, Ladouceur, Lalande und Dufour den Einfluss des Faktors „Zufall“ auf das Ergebnis beim Pokern im Internet (Variante „Texas Hold'em“).¹⁵ 80 Versuchspersonen bildeten insgesamt zehn Gruppen von jeweils acht Spielern. Die Spieler verfügten über eine durchschnittliche Pokerspielerfahrung von 1,9 Jahren; im Mittel spielten sie 9,5 Partien im Monat (78 Männer, 2 Frauen; Durchschnittsalter: 26,2 Jahre). Als Anreiz für die Teilnahme wurden Preise für das Erreichen der ersten drei Plätze in Aussicht gestellt. Die im Vorfeld festgelegte Verteilung der Karten verfolgte den Zweck, dass über alle zehn Gruppen jeder Platz am virtuellen Pokertisch die gleichen Karten erhielt, wobei die Zuweisung zu den

13 Vgl. aus der juristischen Literatur: Eser/Heine, in: Schönke/Schröder, Kommentar zum StGB, 27. Aufl. 2006, § 284 Rn. 7; Tettinger/Wank, Kommentar zur Gewerbeordnung, 27. Aufl. 2004, § 3 d Rn. 8.

14 Dedonno, M.A. & Detterman, D.K., Poker is a skill, *Gaming Law Review*, 2008, 12, 31-36.

15 Sévigny, S., Ladouceur, R., Lalande, D. & Dufour, J., Internet poker: Could skill be a matter of chance? Poster presented at the 8th Annual NCRG Conference on Gambling and Addiction, Las Vegas (Nevada), 2007.

Plätzen nach dem Zufallsprinzip erfolgte. Dem Experiment lag die Annahme zugrunde, dass der Einfluss des Zufalls auf das Spielergebnis größer ist als besondere Fähigkeiten oder Kenntnisse der Spieler, sofern der gleiche Platz in allen Gruppen den Gewinner bestimmt. Im Einzelnen zeigen die Ergebnisse, dass Spieler auf Platz 7 an allen zehn Tischen einen der ersten drei Plätze erreichten und in 50% der Fälle den Tisch sogar als Sieger verließen. Dagegen verloren Spieler, die auf den Plätzen 1 und 8 saßen, ohne Ausnahme. Die Prognose, dass sich der Gewinner auf den Plätzen 2, 3, 5 oder 7 befindet, wäre in 90% der Fälle korrekt gewesen.

Grundsätzlich sehen Sévigny et al. die Befunde als Beleg für einen vergleichsweise großen Einfluss des Zufallsfaktors auf das Pokerspielergebnis an. Die Aussagekraft der Ergebnisse bleibt allerdings eingeschränkt, da nur eine Kartensequenz verwendet und der Grad der besonderen Skills der Spielteilnehmer nicht kontrolliert wurde. Zusammengefasst bedarf es daher der Durchführung weiterer Untersuchungen mit einer größeren Anzahl von Spielern, unterschiedlichen Kartensequenzen und differenzierten Fähigkeitsabstufungen auf den verschiedenen Plätzen, um die Befunde zu bestätigen und eine genauere Herausfilterung des Faktors „Zufall“ zu ermöglichen.

Aus psychologischer Perspektive muss in diesem Zusammenhang darauf hingewiesen werden, dass vor allem der partielle Einfluss individueller Fähigkeiten und Fertigkeiten auf den Spielausgang Vorschub für die Entwicklung kognitiver Verzerrungsmuster leistet. Ein prägnantes Beispiel für eine verzerrte Realitätswahrnehmung wird in Anlehnung an Langer als Kontrollillusion bezeichnet.¹⁶ Dieses allgemeinspsychologische Phänomen geht mit einer Überschätzung der eigenen Einflussnahme auf das Spielgeschehen bei gleichzeitiger Unterschätzung der Wirkung von unberechenbaren Zufallsprozessen einher. Bestimmte Rahmenbedingungen wie die aktive Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf, bestehende Handlungsoptionen oder das Vorliegen einer Wettbewerbssituation erhöhen die Empfänglichkeit für derartige fehlerbehaftete Urteile.

Weiterhin exemplarisch zu nennen sind Unterschiede in der Attribution von Gewinn- und Verlustsituationen: Während Erfolgserlebnisse eher auf die eigenen Kompetenzen zurückgeführt werden (z.B. „Ich wusste einfach, dass das Blatt meines Gegners schwächer war!“), dienen externale, nicht-beeinflussbare Faktoren als Erklärungsansätze für Niederlagen (z.B. „Mit diesen Karten hätte der Andere doch vorher aussteigen müssen!“). Gemäß den Gesetzen der operanten Konditionierung verfestigt die punktuelle Bestätigung individueller Handlungsstrategien das Vertrauen in das eigene Talent. Flexible Attributionsmuster erlauben es somit zum einen, am (Irr-)Glauben des maßgeblichen Einflusses strategischen Handelns festzuhalten; zum anderen lassen sich Verluste in einfacher Weise wegdiskutieren bzw. bagatellisieren und a posteriori unzählige Argumente anführen, warum bestimmte Spielausgänge eigentlich hätten antizipiert werden

müssen.¹⁷ Medial vermittelte Botschaften nach dem Motto „Spielend reich werden mit ein wenig Übung“ oder die begleitenden Expertenkommentare bei Poker-Übertragungen im Fernsehen verstärken darüber hinaus den Eindruck, dass der Kompetenzanteil hauptverantwortlich für den Spielausgang bzw. das Zufallsmoment überwiegend zu vernachlässigen sei.

Generell verdeutlichen die vorgestellten Muster an Urteilsfehlern bzw. Urteilsverzerrungen, dass das Bild eines ausschließlich rational handelnden Subjektes, das seine spieltaktischen Entscheidungen über sachgerechte Informationsbeschaffung und -verarbeitung deutlich verbessert, wesentliche kognitive, emotionale und motivationale Determinanten menschlichen Erlebens und Handelns verkennt. Hoffnungen, Ängste, Wunschvorstellungen und Aversionen beeinflussen das rationale, faktenbasierte Einschätzen relevanter Daten auf jeder Stufe der Informationsverarbeitung¹⁸, was nicht zuletzt bei den komplexen Entscheidungsprozessen im Rahmen eines Pokerspiels zum Tragen kommt. Da Poker sowohl Zufalls- als auch Geschicklichkeitskomponenten umfasst, ist auf lange Sicht davon auszugehen, dass sich Unterschiede in den individuellen Kompetenzen der Spielteilnehmer durchaus bemerkbar machen. Wie hoch die Anzahl der gespielten Hände allerdings sein muss (auch unter Berücksichtigung gleicher oder unterschiedlicher Kompetenzgrade der Spieler), um eine valide Entscheidung zum maßgeblichen Einfluss der Geschicklichkeit treffen zu können, bedarf der weiteren empirischen Abklärung.¹⁹ Vor dem Hintergrund der vorliegenden Erkenntnisse muss jedoch angezweifelt werden, dass die Möglichkeiten der Einflussnahme auf den Spielausgang durch strategische Überlegungen oder elementare psychologische Variablen (z.B. das Trainieren der Aufmerksamkeitsfähigkeit oder der Emotionskontrolle) ausreichen, um das Pokerspiel per se als Geschicklichkeitsspiel zu qualifizieren.“

4. Zum Suchtpotential von Poker

4.1 Aktueller Forschungsstand

Eine weitere Kontroverse in der Debatte um das Pokerspiel bezieht sich auf die mit dieser Spielform verbundenen Suchtgefahren. Gegenwärtige Beobachtungen aus der Praxis

17 Zum so genannten Rückschaufehler siehe Gilovich, T. & Douglas, C., Biased evaluation of randomly determined gambling outcomes, *Journal of Experimental Social Psychology*, 1986, 22, 228-241.

18 Zum Paradigma der beschränkten Rationalität vgl. Jungermann, H., Pfister, H.-R. & Fischer, K., *Die Psychologie der Entscheidung: Eine Einführung* (2. Aufl.), 2005, Heidelberg: Spektrum. Ebenfalls anschaulich kann die Theorie der kognitiven Dissonanz von Festinger über die Verarbeitungsmechanismen von Informationen nach einer Entscheidung erklären, warum konsonante (kongruente) Informationen selektiv wahrgenommen, verarbeitet und erinnert bzw. warum dissonante (inkongruente) Informationen gemieden oder uminterpretiert werden (vgl. Festinger, L., *A theory of cognitive dissonance*, 1957, Evanston: Row, Peterson & Company). Stehen die perzeptuierten Folgen des Pokerspiels im Widerspruch zu den vorhandenen Überzeugungen und rufen dadurch eine kognitive Imbalance hervor, ist der Spieler bestrebt, diesen unbehaglichen, als konflikthaft erlebten Zustand zum Beispiel über Umdeutungsprozesse zu beseitigen. Bestätigen die eingehenden Informationen hingegen das Selbstverständnis des Spielers bzw. stehen im Einklang mit seiner Überzeugung, ist ein Weiterspielen ohnehin wahrscheinlich, da seine Einschätzung verifiziert wurde.

19 Vgl. Kretschmer, a.a.O., S. 96.

16 Langer, E.J., The illusion of control, *Journal of Personality and Social Psychology*, 1975, 32, 311-328.

verweisen derweil auf die ersten Pokerspieler, die Kontakt zu Versorgungseinrichtungen aufgenommen oder interbasierte Interventionsangebote²⁰ in Anspruch genommen haben. Wie Erfahrungen mit anderen Spielformen zeigen, dauert es in der Regel mehrere Jahre, bis sich glücksspielbezogene Probleme manifestieren und der Leidensdruck der Betroffenen schließlich zur Inanspruchnahme von professionellen Hilfeangeboten führt.²¹ Daher ist in Zukunft – vor allem unter der Voraussetzung einer anhaltenden Marktexpansion – mit einer wachsenden Anzahl an Personen zu rechnen, die pokerspielbezogene Belastungen erlebt und infolgedessen im Suchthilfesystem vorstellig wird. Welche Eigenschaften für diese Gruppe typisch sind, ob primär das Pokern im Internet bzw. das „Zocken“ im Offline-Bereich im Vordergrund steht und ob neben dem Pokerspiel gewöhnlich noch weitere Spielformen zur Glücksspielproblematik beitragen, bleibt zum jetzigen Zeitpunkt unbeantwortet.

Abgesehen von dieser Momentaufnahme aus dem Versorgungsbereich lassen aktuelle Befunde aus der Forschung ein vergleichsweise hohes Suchtpotential von Poker im Internet vermuten. In der bereits zitierten Repräsentativerhebung zum Ausmaß glücksspielbezogener Probleme in Deutschland von Bühringer et al.²² weisen Kartenspiele im Internet das höchste Glücksspielrisiko (7 %) auf, gefolgt von Glücksspielautomaten (6,7 %) und Geldspielautomaten (5,1 %). Die Operationalisierung des Glücksspielrisikos erfolgte über die Abfrage der bevorzugten Glücksspielform bei insgesamt 14 Probanden mit der DSM-IV-TR-Diagnose „Pathologisches Glücksspiel“. Wegen der kleinen Fallzahlen sind die Ergebnisse aber zwangsläufig mit der gebotenen Zurückhaltung zu interpretieren.

Im internationalen Kontext finden sich inzwischen vereinzelt Forschungsstudien, die explizit das Pokerspiel im Internet thematisieren. Die Datenanalysen bewegen sich dabei zumeist ausschließlich auf der Ebene der Beschreibung des Spielverhaltens und der Einstellungsmuster der befragten Personen – evidenzbasierte Aussagen zu den Suchtgefahren können folglich nur bedingt abgeleitet werden.²³ Eine der wenigen Ausnahmen stellt die Vorgehensweise von Wood, Griffiths und Parke dar, die 422 Studenten (Durchschnittsalter: 21 Jahre) mit Spielerfahrung im Online-Poker webbasiert befragten.²⁴ 62 % der Untersuchungsteilnehmer gaben an, mit dem Pokerspiel begonnen zu haben, weil im Freundeskreis „gezockt“ wurde; 38 % sahen im Online-Poker ein Spiel, dessen Ausgang

hauptsächlich auf Geschicklichkeit basiert. Nach den DSM-IV-Kriterien gelten 18 % der Stichprobe als (wahrscheinliche) pathologische Spieler, weitere 30 % gehören zur Gruppe der gefährdeten Spieler. Zu den bedeutsamen Prädiktoren problematischen Spielverhaltens zählen negative Gefühlszustände nach Beendigung des Spielens, das Angeben einer falschen Geschlechtsidentität während des „Zockens“ sowie die Flucht vor Problemen als Motiv der Spielteilnahme.

Während die Befunde wertvolle Implikationen für Präventionsaktivitäten mit sich bringen, diskutieren Wood et al., dass die Selbstselektivität der Stichprobe das ungewöhnlich hohe Ausmaß von Problemspielern (mit)bedingt. Trotz dieser Methodenkritik bestätigen die Studienergebnisse im Allgemeinen das hohe Suchtpotential von Glücksspielen, die über das Medium „Internet“ offeriert werden.²⁵ So bestätigen auch die Ergebnisse von Tryggvesson auf der Grundlage mehrerer Telefonbefragungen von insgesamt 16.500 Schweden im Alter von 16 bis 80 Jahren aus dem Jahr 2006, dass der Anteil von Personen mit glücksspielbezogenen Problemen in der Gruppe der Internetpokerspieler deutlich (26,8 %) bzw. in der Gruppe der Internetglücksspieler (8,1 %) noch immer merklich höher ausfällt als in der Gruppe der „klassischen“ Glücksspieler (2,1 %).²⁶ Zukünftige Forschungsarbeiten haben daran anknüpfend zu klären, ob die spezifischen Charakteristika des „Zockens“ im Internet zu erhöhten Prävalenzraten problematischen Spielverhaltens in der Gesamtbevölkerung bzw. in bestimmten Populationssegmenten führen oder ob Problemspieler „lediglich“ eine weitere, leicht verfügbare Möglichkeit zur Befriedigung ihres Verlangens nach Glücksspielen wahrnehmen.²⁷

Eine Besonderheit hinsichtlich der regulatorischen Rahmenbedingungen herrscht in Schweden vor, wo die steigende Nachfrage nach Online-Pokerangeboten im März 2006 dazu führte, eine Pokerplattform unter staatlicher Ägide (durch „Svenska Spel“) zu schalten. Als Hauptargument für diesen Schritt galt, das augenscheinlich massive Spielbedürfnis der schwedischen Bevölkerung zu kanalisieren und Pokerspielinteressierte an ein sozial verantwortliches – am übergeordneten Prinzip der Schadensminimierung ausgerichteten – Glücksspielangebot zu binden.²⁸ Im Zuge der Evaluation dieser Zieldefinition präsentierten Jonsson und Nilsson vor

20 Jonas, B., Lang, P. & Tossman, P., „Check dein Spiel“ – Ein internetbasiertes Interventionsangebot für Glücksspielerinnen und Glücksspieler. Vortrag auf dem 1. Deutschen Suchtkongress, Mannheim, 2008.

21 Vgl. Denzer, P., Petry, J., Baulig, T. & Volker, U., Pathologisches Glücksspiel: Klientel und Beratungs/Behandlungsangebot (Ergebnisse der multizentrischen deskriptiven Studie des Bundesweiten Arbeitskreises Glücksspielsucht), In Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren e.V. (Hg.): Jahrbuch Sucht 1996, 1995, 279-295, Geesthacht: Neuland.

22 Bühringer et al., 2007, a.a.O.

23 Exemplarisch zu nennen ist der „Global Online Gambler Survey: An Exploratory Investigation into the Attitudes and Behaviors of Internet Casino and Poker Players“, der von der Organisation „eCogra“ (eCommerce and Online Gaming Regulation and Assurance) in Auftrag gegeben wurde, jedoch keine Items zum problematischen Spielverhalten umfasst (http://www.ecogra.org/Downloads/eCOGRA_Global_Online_Gambler_Report.pdf; Zugriff am 07.05.2008).

24 Wood, R.T.A., Griffiths, M.D. & Parke, J., Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample, *CyberPsychology & Behavior*, 2007, 10, 354-361.

25 Für einen umfassenden Überblick siehe Hayer, T., Bachmann, M. & Meyer, G., Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet, *Wiener Zeitschrift für Suchtforschung*, 2005, 28 (1-2), 29-41.

26 Tryggvesson, K., Internet poker in Sweden – The extent, development and structure in 2006 [English summary], 2007, Soradrapport 43, Stockholm: Stockholms universitet. Zu beachten ist, dass bei dieser Studie eine sehr weite Definition glücksspielbezogener Probleme Verwendung fand.

27 Vgl. hierzu auch Griffiths, M. & Barnes, A., Internet gambling: An online empirical study among student gamblers, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2008, 6, 194-204, sowie Wood, R.T. & Williams, R.J., Problem gambling on the internet: Implications for internet policy in North America, *New Media & Society*, 2007, 9, 520-524.

28 Vgl. für einen ausgewogenen Situationsbericht und zahlreiche Hintergrundinformationen Binde, P., Report from Sweden: The first state-owned internet poker site, *Gaming Law Review*, 2007, 11, 108-115, sowie den Überblicksbeitrag von Jonsson & Rönning, Sweden, In G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions*, 2008 (in press), New York: Springer.

kurzem erstmalig Forschungsbefunde.²⁹ Unter anderem wurden im Rahmen eines repräsentativen Web-Panels 2.002 aktive schwedische Internet-Pokerspieler (Studie 1) bzw. 1.031 zufällig ausgewählte Kunden von „Svenska Spel“ (Studie 2) nach einem problematischen oder riskanten Spielverhalten (erfasst durch den „Problem Gambling Severity Index“³⁰) und der Einstellung zu sowie Nutzung von Spielerschutzmaßnahmen befragt. Ergebnisse des Web-Panels vom Dezember 2007 zeigen, dass bezogen auf die vorangegangenen drei Monate 28 % der Befragten ausschließlich beim einheimischen Anbieter „Svenska Spel“ pokerten, 25 % zusätzlich auf mindestens einer weiteren ausländischen Online-Seite und 47 % nur bei anderen, nicht-schwedischen Pokeranbietern. Die Prävalenz problematischen Spielverhaltens unter allen Pokerspielern lag bei 8,2 %; die Prävalenz riskanten Spielverhaltens bei 14,8 %. Von den Spielern bei „Svenska Spel“ (n = 567) zeigten 2,6 % ein problematisches und weitere 8,8 % ein riskantes Spielverhalten. Demgegenüber weist die Gruppe, die ausschließlich auf nicht-schwedischen Websites „zockt“ (n = 938), einen weitaus höheren Belastungsgrad auf (Problemspieler: 11,4 %; Risikospieler: 15,9 %). Unter denjenigen Personen, die beide Angebote wahrnahmen (n = 495), finden sich insgesamt 8,7 % Problemspieler und 19,8 % Risikospieler. Ferner belegt Studie 2, dass die Spielerschutzmaßnahmen von „Svenska Spel“ wie Begrenzungen des Einsatzes und der Spieldauer von der Mehrheit der Spieler positiv gewürdigt wurden. Die Option der Spielsperre für einen bestimmten Zeitraum hatten 5,4 % aller Befragten in Anspruch genommen; knapp ein Viertel dieser Gruppe wich jedoch auf andere Poker-Websites aus und „zockte“ dort weiter.

Zusammenfassend deuten die Analysen an, dass die Bereitstellung eines sozial verantwortlichen Angebotes mit adäquaten Maßnahmen des Spielerschutzes zu einer Reduzierung der schädlichen Auswirkungen des Pokerspiels führen kann. Detailanalysen müssen indessen zeigen, ob der Kanalisierungsauftrag tatsächlich ohne unerwünschte Nebeneffekte erfüllt wird (z.B. wäre zu bestimmen, ob gefährdete Spieler erst über das vermeintlich sichere staatliche Pokerangebot in diesen Spielbereich gelangen). Unabhängig davon scheint auch bei Privatunternehmen ein Bedarf an Schutzmaßnahmen zu bestehen: Beispielsweise registrierte Remmers für das Jahr 2005 bei einem mittleren Glücksspielanbieter im Internet („PokerRoom.com“) im Ganzen 4.847 Spielsperren.³¹ Im Durchschnitt wurden täglich knapp 13 Selbstsperrungen verfügt, überwiegend von jungen, männlichen Erwachsenen aus den USA. Insgesamt nutzten etwa 3-4 % der Kunden Schutzmaßnahmen wie Einsatz- und Verlustbegrenzungen oder die Option der Spielsperre.

29 Jonsson, J. & Nilsson, T., Responsible gaming and gambling problems among 3,000 Swedish internet poker players. Paper presented at the 7th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, Nova Gorica (Slovenia), 2008. Eine umfangreiche Berichterstattung findet sich auch im folgenden Forschungsbericht, der bislang nur in schwedischer Sprache veröffentlicht wurde: Internet Poker Committee, Svenska Spel's internet poker: An evaluation, 2008, Stockholm.

30 Ferris, J. & Wynne, H., The Canadian Problem Gambling Index: Final report, 2001, Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse (CCSA).

31 Remmers, P., The social outlook of remote and e-gambling: Are we serious? Paper presented at the 13th International Conference on Gambling & Risk Taking, Lake Tahoe (Nevada), 2006.

Welche Gründe in letzter Konsequenz zur Spielsperre führten (Ärger über den Anbieter, präventive Motive, eine manifeste Glücksspielproblematik etc.) und ob Pokerspiele überhaupt ausschlaggebend für diesen Schritt waren, ist aus den Ergebnissen nicht ablesbar.

4.2. Analyse der Veranstaltungsmerkmale

Die Entstehung und Aufrechterhaltung glücksspielbezogener Probleme wird durch ein komplexes Zusammenwirken verschiedenartiger Faktoren bedingt, die das Individuum, sein soziales Umfeld und das Glücksspiel umfassen.³² Wie an anderer Stelle dargelegt, ermöglicht die theoretische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Glücksspielen eine erste Einschätzung ihres Suchtpotentials.³³ Während situationale Charakteristika (wie die Verfügbarkeit oder Vermarktung) in erster Linie den Zugang zum Glücksspiel erleichtern, sind spielmediumsbezogene Charakteristika (wie die Ereignisdichte oder Variabilität der Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten) vorrangig für Verstärkungseffekte und damit für die Förderung eines exzessiven Spielverhaltens verantwortlich. Obwohl es bislang an objektiven Mess- und Bewertungsinstrumenten zur Feststellung der mit Glücksspielprodukten assoziierten Suchtgefahren mangelt³⁴, können auszugswise sechs zentrale Merkmale angeführt werden, die für ein hohes Suchtpotential von Poker – insbesondere im Internet – sprechen:

- **Verfügbarkeit:** Die umfassende Palette an Pokermöglichkeiten sowohl im Offline- als auch im Online-Sektor spricht breite Bevölkerungsschichten an und garantiert einen einfachen Zugang. Abgesehen davon erhöht die Omnipräsenz der Angebote die gesellschaftliche Akzeptanz des Pokerspiels als harmloses Freizeitvergnügen. Aus der Perspektive der Suchtforschung geht insbesondere das Pokern im Internet mit einem hohen Suchtpotential einher, da die Gelegenheit besteht, ohne soziale Kontrolle zu jeder Uhrzeit von zu Hause oder dem Arbeitsplatz aus bargeldlos zu spielen. Private öffentliche Pokerturniere scheinen diesbezüglich zwar weniger gefährlich zu sein; die geringen Zugangsbarrieren jedoch bauen Hemmschwellen ab und machen den Erstkontakt zum Pokerspiel für bestimmte Zielgruppen wie Jugendliche wahrscheinlicher. Welche Bedeutung eine Teilnahme an öffentlichen Pokerturnieren für die weitere „Zockerkarriere“ hat, sollte in Zukunft ein wesentliches Thema der Konsumforschung sein.

- **Vermarktung:** Eine wesentlicher Bedingungsfaktor des Poker-Booms bezieht sich auf die massenmediale Produktvermarktung dieser Spielform (z.B. im Fernsehen und Internet) und die damit verknüpfte Erhöhung ihres Bekanntheitsgrades. Im Konkurrenzkampf um Kundensegmente treten Poker-Profispieler oder prominente Persönlichkeiten als Werbeträger auf, was die Seriosität des jeweiligen Angebotes unterstreit-

32 Meyer, G. & Bachmann, M., Spielsucht: Ursachen und Therapie (2. Aufl.), 2005, Heidelberg: Springer.

33 Vgl. Hayer, T. & Meyer, G., Die Prävention problematischen Spielverhaltens – Eine multidimensionale Herausforderung, Zeitschrift für Gesundheitswissenschaften, 2004, 12, 293–303.

34 Vgl. Wissenschaftliches Forum Glücksspiel, Mess- und Bewertungsinstrumente zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten, ZfWG, 2008, 1-11.

chen soll. Im Internet versprechen die Betreiber zudem Bonuskapital oder andere spezielle Sonderkonditionen für Neu- und Stammkunden. Da Werbung für illegales Glücksspiel naturgemäß verboten ist, bedienen sich die in Deutschland nicht-lizenzierten Internet-Anbieter eines Tricks: Beworben werden lediglich Online-Pokerschulen oder Online-Trainingsseiten, auf denen kostenlose Spielvarianten zur Verfügung stehen. Für den Klick auf die Echtgeldseite braucht es bekanntlich wenig Anstrengung. Ebenfalls im juristischen Graubereich bewegt sich die Verzahnung von privaten (illegalen) Pokeranbietern und staatlich-konzessionierten Spielbanken. Unter anderem wäre rechtlich zu überprüfen, ob die Qualifikation für ein Pokerturnier, das in einer deutschen Spielbank stattfindet, über ausländische Online-Anbieter zulässig ist.

- **Ereignisdichte:** Vor allem Cash-Games mit Spielentscheidungen im Sekunden- bzw. Minutentakt stehen für eine hohe Ereignisdichte. So können in kurzer Zeit hohe Geldbeträge den Besitzer wechseln, gekoppelt mit intensiven positiven oder negativen Emotionen. Im Allgemeinen impliziert die rasche Spielabfolge einen hohen Aktivierungsgrad, der sich belohnend auswirkt und die Bindung an das Glücksspiel verfestigt. Je schneller das nächste Spiel möglich ist, desto kürzer erscheint darüber hinaus die Zeitspanne des Verlussterlebens. Diese Mechanismen greifen speziell im Internet, wo das Spielen an mehreren Tischen parallel stattfinden kann.

- **Variable Einsatzhöhe und Gewinnmöglichkeiten:** Pokerspieler sehen sich mit einer Fülle an kommerziellen Angeboten konfrontiert, die von Trainingsseiten im Internet bis zu hochdotierten Turnierveranstaltungen und Cash-Games reichen. Ein breites Angebotsspektrum inklusive der „No-Limit“-Varianten gewährleistet, dass erlittene Verluste unmittelbar wieder ausgeglichen werden können (z.B. über das Weiterspielen im Cash-Game-Modus nach dem Ausscheiden aus einem Turnier in Spielbanken). Als bedenklich erweist sich daneben das stundenlange „Zocken“ um kleinere Geldbeträge im Internet, wobei hier nicht unbedingt die finanzielle Ebene, sondern vielmehr die investierte Zeit im Zentrum etwaiger Glücksspielbezogener Probleme steht. Zudem regen Gewinne im Demospielbetrieb oder Centbereich die Phantasie an, dass mit einer Einsatzsteigerung einfach und schnell größere Geldsummen zu verdienen seien.³⁵

- **Fast-Gewinne:** Im Hinblick auf das Erleben von Gewinnen oder Verlusten spielen neben den objektiven Begebenheiten auch subjektive Deutungsmuster der Spielteilnehmer eine gewichtige Rolle. So genannte Fast-Gewinne verkörpern knappe Entscheidungen zuungunsten des Spielers, wie etwa Niederlagen durch so genannte „Bad Beats“. Häufige Fast-Gewinne, die faktisch einen Verlust repräsentieren, induzieren eine grundsätzlich positive Erwartungshaltung in Bezug

auf zukünftige Spielausgänge („Das nächste Mal werde ich gewinnen!“) und begünstigen somit die Entscheidung zum Weiterspielen. Weitere kognitive Verzerrungsmuster wie die Phänomene der Kontrollillusion und der flexiblen Attributionsmuster, die im Dienste der Förderung von Kontrollüberzeugungen stehen, wurden bereits in Abschnitt 3 diskutiert.

- **Wettbewerbskomponente:** Im Kampf gegen andere Mitspieler vermitteln Erfolgserlebnisse Gefühle der Selbstbestätigung und des Optimismus. Demgegenüber werden Misserfolge als belastend oder sogar als persönliche Niederlage wahrgenommen, die nicht mit der Selbstdefinition der Spieler im Einklang steht („Eigentlich bin ich doch der Bessere!“). Demzufolge erlaubt nur das Weiterspielen mit der Intention, sich zu revanieren, ein Zurechtrücken der „wahren“ Kräfteverhältnisse und damit eine selbstwerterhaltende Korrektur der erfahrenen Kränkung.

5. Schlussfolgerung und Ausblick

Der Poker-Boom hat rechtlich wie psychologisch relevante Fragen aufgeworfen, die in der Öffentlichkeit zumeist interessengeleitet und ohne Berücksichtigung der wissenschaftlichen Evidenz diskutiert werden. Von weitreichender Konsequenz für die zukünftige Marktentwicklung ist dabei vor allem die Einschätzung, ob Poker per se als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel zu betrachten bzw. ob zwischen einzelnen Pokervarianten zu differenzieren ist. Ausgehend von der derzeitigen Rechtsauffassung, Poker sei ein Glücksspiel, haben sich einzelne Bundesländer (z.B. Rheinland-Pfalz) gegenwärtig für ein umfassendes Verbot aller öffentlichen Pokerveranstaltungen ausgesprochen, bei denen ein Entgelt zur Teilnahme berechtigt. Diese Untersagung soll dem Wildwuchs von privaten Pokerveranstaltungen entgegenwirken und die Zielsetzungen des GlüStV in Sachen Jugend- und Spielerschutz erfüllen. Aus dem Blickwinkel der Suchtprävention erscheint eine Eindämmung der Spielangebote zwar prinzipiell sinnvoll. Ob mit dieser restriktiven Ausrichtung allerdings ein Ausweichverhalten auf illegale Pokerangebote (z.B. im Internet) provoziert wird, müssen zukünftige Forschungsaktivitäten zeigen.

Ebenfalls als defizitär kann die empirische Erkenntnislage zum Themenkomplex „Poker: Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel?“ angesehen werden. Mit Ausnahme zweier Studien zur populärsten Pokervariante „Texas Hold'em“, die zu konträren Schlussfolgerungen kommen und jeweils bedeutsame methodische Mängel aufweisen³⁶, liegen keine belastbaren Daten aus der Wissenschaft vor. Obwohl sich die experimentell-psychologische Forschung in Deutschland schon sehr früh mit der Frage beschäftigte, ob der Ausgang bestimmter Spielformen im Wesentlichen auf Zufallsprozessen oder den individuellen Fähigkeiten der Spielteilnehmer basiert³⁷, ist der Bedarf an weiteren Forschungsaktivitäten unübersehbar. Unter anderem gilt es, die Vorgehensweise mit

35 Eine Untersuchung des „Online Gambler Magazine“ und des Spielanbieters „InterCasino“ kommt zu dem bemerkenswerten Ergebnis, dass 9% von 342 Online-Spielern in Betracht ziehen, ihren Lebensunterhalt mit Glücksspielen im Internet zu verdienen (http://www.isa-guide.de/articles/11341_einer_von_zehn_spieler_ist_bereit_mit_seiner_arbeit_auf_zuhoeren.html; Zugriff am 20.02.2006).

36 Dedonno & Detterman, 2008, sowie Sévigny et al., 2007, a.a.O.

37 Krueger, F., Otto Klemm und das Psychologische Institut der Universität Leipzig: Deutsche Seelenforschung in den letzten drei Jahrzehnten, 1939, Leipzig: Barth, S. 42.

computerbasierten Pokersimulationen voranzutreiben und wohldefinierte Untersuchungsbedingungen zu schaffen, die die Schwächen der zitierten Studien ausgleichen. Ebenso könnten systematische, ereignisbasierte Analysen aufgezeichneter Pokerevents (Turniere vs. Cash-Games; Durchschnitts- vs. Profispiel) erfolgen. Die erörterten allgemeinspsychologischen Phänomene wie Kontrollillusion und flexible Attribution von Gewinn- und Verlusterlebnissen sprechen in Verbindung mit einer Detailanalyse des Spielablaufes bislang eher dafür, dass Poker als ein Glücksspiel (mit Geschicklichkeitsanteilen) anzusehen ist.

Unabhängig von dieser Einschätzung verweisen die verfügbaren Befunde darauf, dass mit dem Pokerspiel grundsätzlich erhebliche Suchtgefahren einhergehen. Während Cash-Games am ehesten dazu geeignet sind, das Chasing-Verhalten (Verlusten hinterher jagen) zu fördern, birgt das „Zocken“ im Internet aufgrund seiner spezifischen Charakteristika besondere Risiken.³⁸ Demgegenüber ist das Suchtpotential von privaten öffentlichen Pokerturnieren mit Einsatz- und Gewinnbeschränkungen für sich genommen zweifelsohne als gering einzustufen. Jedoch liegt die Vermutung nahe, dass über diese Spielangebote unter dem Deckmantel eines harmlosen Freizeitvergnügens Neugierde entfacht und gewisse Zielgruppen wie Jugendliche an das Pokerspiel herangeführt werden. Welche Auswirkungen ein derartiger Einstieg in die Welt des Pokerns für die weitere „Spielerkarriere“ hat und ob die mannigfaltigen Pokerangebote unterschiedliche bzw. ähnliche Personenkreise ansprechen, bleibt zum jetzigen Zeitpunkt unklar. Zusammengenommen steht der glorifizierenden Vermarktung des Pokerspiels mit weitreichenden Nutzeffekten (vor allem auf Anbieterebene) eine Realität gegenüber, die mit den individuell und sozial schädlichen Folgen auch eine Kehrseite der Medaille kennt. Erfahrungen aus der aktuellen Versorgungspraxis verweisen auf erste Pokerspieler, die wegen suchttypischer Erlebens- und Verhaltensweisen Beratungs- bzw. Behandlungseinrichtungen aufsuchen. Entsprechend liegt der Verdacht nahe, dass bei

einem anhaltenden Poker-Boom schon in naher Zukunft eine steigende Anzahl von Pokerspielern das Suchthilfesystem kontaktieren wird.

In der Gesamtschau sprechen die Erkenntnisse für die Notwendigkeit einer transparenten Regulierung des Pokermarktes. Dieser Bedarf stützt sich zum einen auf die Befunde zum Suchtpotential des Pokerns; zum anderen lassen sich sowohl im Offline- als auch im Online-Bereich zunehmend Betrugs- und Missbrauchsversuche erkennen (z.B. das Platzieren von Karten im Hemdsärmel, die Nutzung so genannter „Superuser-Accounts“ mit Einblick in die Kartenkonstellationen der Gegner und Absprachen zwischen Spielern, die sich am selben virtuellen Tisch befinden). Unter suchtpräventiven Gesichtspunkten verkörpert das Festhalten an einem staatlichen Monopol mit restriktiver Ausrichtung eine prinzipiell angemessene sozialpolitische Rahmenbedingung, um Maßnahmen des Spielerschutzes strukturell zu verankern und damit der Gefahr der Spielsucht entgegenzuwirken.³⁹ Ob das im GlüStV festgeschriebene Verbot von Online-Glücksspielen allerdings der Zieldefinition der Gefahrenabwehr gerecht werden kann, ist aufgrund der offensichtlichen Schwierigkeiten in der Umsetzung und Kontrolle des Verbots ungewiss.⁴⁰ Gegenwärtig entsteht der Eindruck, dass auf der Grundlage eines fehlenden Unrechtsbewusstseins in der Bevölkerung „weitergezockt“ wird (zumeist bei Anbietern, die ihren Geschäftssitz im nicht-europäischen Ausland haben und in der Regel nur wenigen Restriktionen ausgesetzt sind) und Staatsanwaltschaften dieses Vergehen nur äußerst selten verfolgen. Vorläufige Forschungsbefunde aus Schweden⁴¹ zu einem alternativen Regulierungsmodell deuten die prinzipielle Sinnhaftigkeit einer monopolisierten Angebotsstruktur auch im Internetsektor an, wenngleich ein Ausweichen auf nichtlizenzierte Glücksspielangebote dadurch nicht vollständig verhindert werden kann. Wie der Königsweg zur Minimierung der mit dem Glücksspiel im Internet verknüpften Gefahren aussieht, muss eine der zentralen Fragen zukünftiger Forschung sein.

³⁸ Interessanterweise beziehen sich die in Abschnitt 4.1. zusammengefassten Forschungsbefunde ausschließlich auf das Pokern im Internet. Genauere Analysen zum Suchtpotential von Pokerangeboten im Offline-Bereich fehlen bisher gänzlich.

³⁹ Vgl. Hayer & Meyer, 2004, a.a.O.

⁴⁰ Vgl. Hayer et al, 2005, a.a.O.

⁴¹ Vgl. Jonsson & Nilsson, 2008, a.a.O.

DAS SPIELBANKENRECHT IN GRIECHENLAND - VERFASSUNGS- UND EINFACHRECHTLICHE GRUNDLAGEN SOWIE AKTUELLE HÖCHSTRICHTERLICHE RECHTSPRECHUNG - VON RECHTSANWALT DR. ILIAS I. SOFIOTIS, LL.M. (KÖLN), ATHEN*

I. Einleitung

Spätestens durch das Urteil des EuGH vom 26.10.2006 – C-65/05¹ ist das griechische Glücksspielrecht in das euro-

päische Blickfeld gerückt. Verfahrensgegenstand war das gesetzliche Verbot, in Griechenland elektrische, elektromechanische und elektronische Spiele einschließlich technischer Unterhaltungsspiele und jegliche Spiele für elektronische Rechner an öffentlichen oder privaten Orten mit Ausnahme von Spielkasinos einzurichten und zu betreiben. Der Sachverhalt weist auf die besondere Stellung der

* Der Verfasser dankt Herrn Prof. Dr. Ennuschat und dessen Mitarbeiterin, Frau Christina Brugger, Universität Konstanz, für die Durchsicht und sprachliche Überarbeitung dieses Beitrags.

¹ EuGH Rs C-65/05; Kommission v. Hellenische Republik, ZfWG 2007, 22 ff.